

HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO EXPRESSÃO ARTÍSTICA NA FORMAÇÃO DO ARTISTA/PROFESSOR/PESQUISADOR

COMICS AS ARTISTIC EXPRESSION IN THE ARTIST/TEACHER/RESEARCHER'S GRADUATION

Fábio Tavares da Silva

<artesvisuais.fabio@gmail.com>

Mestrando no programa de Mestrado Profissional em Ensino de Artes, PROFARTES

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, UFRN

<http://lattes.cnpq.br/0547320284932092>

Adriana de Sá Leite de Brito

<adriana_saleite@hotmail.com>

Mestranda no programa de Mestrado Acadêmico em Desenvolvimento e Meio Ambiente, PRODEMA

Universidade Federal do Ceará- UFC

<http://lattes.cnpq.br/6650345264936131>

RESUMO

Este artigo apresenta um relato a respeito do Ensino de Histórias em Quadrinhos – HQs, realizado no curso de Licenciatura em Artes Visuais do Centro de Artes - CARTes da Universidade Regional do Cariri - URCA. Entende-se que História em Quadrinhos é uma linguagem artística das Artes Visuais e, como tal, devem ser possibilitadas oportunidades para seus egressos experimentarem a leitura, a contextualização e a produção de quadrinhos na formação inicial do artista/professor/pesquisador. Descreve-se uma experiência de ensino que toma como referência a Abordagem Triangular para o ensino das Artes Visuais (BARBOSA, 2009), proposta que permitiu debater desde a história do surgimento dos quadrinhos, até discussões e experimentações de criação de HQs em diversos gêneros e formatos, além da realização de leitura e análise de diferentes exemplares de HQs. Busca-se despertar a curiosidade dos alunos ao trazer elementos da cultura visual, como produções cinematográficas para discussão em sala de aula e confronta-se, ainda, com bibliografias sobre a definição e construção de quadrinhos. Conclui-se que experiências assim podem contribuir para a valorização dos quadrinhos como Arte dentro do ambiente acadêmico e fomentar a compreensão e a possibilidade de ter-se a linguagem dos quadrinhos no ensino de Artes Visuais em todos os níveis da educação básica.

PALAVRAS-CHAVE: Artes Visuais; Ensino de Artes; Quadrinhos.

ABSTRACT

This article presents a report about Comics Teaching, performed in the course of Visual Arts Degree in Arts Centre - CARTes of Universidade Regional do Cariri - URCA. It's understood that comic books are an artistic language of Visual Arts and, as such, should be made possible opportunities for its graduates to experience reading, contextualization and production of comics in the initial formation of the artist/teacher/researcher. It describes an educational experience that takes as reference the Triangular Approach to the teaching of Visual Arts (BARBOSA, 2009), a proposal that allows discuss since the history of comics' emergence, to discussions and experimentations of comic creation in various genres and formats, in addition to performing reading and analysis of different copies of comics. The aim is to awake the students' curiosity to bring elements of visual culture, such as film productions for discussion in the classroom and is also confronted with bibliographies about the definition and construction of comics. We conclude that such experiences like these may contribute to the development of comics as art within the academic environment and increase understanding and the possibility of having the language of comics in the visual arts teaching at all levels of basic education.

KEYWORDS: Visual Arts; Arts Education; Comics.



INTRODUÇÃO

Apresenta-se neste texto um relato de experiência com o ensino de História em Quadrinhos – HQs, realizado na disciplina de História em Quadrinhos do curso de Licenciatura em Artes Visuais do Centro de Artes Reitoria Violeta Arraes de Alencar Gervaiseau – CARTes da Universidade Regional do Cariri – URCA.

A disciplina de quadrinhos já foi ofertada em quatro oportunidades: as duas primeiras nos semestres 2013.1 e 2013.2 e teve o professor Fábio Tavares como ministrante, e as outras ofertadas nos semestres 2014.2 e 2015.1, tendo como professora Adriana Brito.

Discutir a inserção e o ensino da linguagem dos quadrinhos nas aulas de artes é possível quando se leva em consideração as exigências que atualmente são feitas em relação à formação inicial do professor de artes, além da sua atuação no contexto da contemporaneidade nessa área de ensino no Brasil, centrada na leitura de imagens, na alfabetização visual, na cultura visual e interculturalidade, rompendo com o modelo de educação orientado pela livre expressão e pela polivalência.

Hoje em dia as histórias em quadrinhos (HQs) são reconhecidas como uma importante ferramenta pedagógica para o ensino nas diversas disciplinas escolares, tanto que seu uso é recomendado por órgãos oficiais de educação, através das orientações curriculares publicadas pelo Ministério da Educação – MEC, além de também serem adquiridas pelo governo para compor o acervo das bibliotecas escolares. Diante disso surge a necessidade de oferecer experiências de leitura e produção de quadrinhos na formação de professores para que estes possam, a partir de suas vivências, usar da melhor forma possível os quadrinhos em sala de aula.

HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO COMPONENTE CURRICULAR NA LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

Para poder sugerir que os professores de Arte na educação básica usem quadrinhos em suas aulas ou proponham-se a ensinar a linguagem dos quadrinhos, é preciso saber se esses conhecem e dominam sua linguagem, pois, como alertam Santos Neto e Silva (2011), para um professor poder trabalhar com quadrinhos no ensino não só de artes, mas de qualquer outra disciplina escolar, exige-se que ele tenha uma experiência cultural com as HQs e familiaridade com a sua linguagem, para, assim, perceber suas infinitas possibilidades comunicativas e expressivas.

Ao tratar da necessidade do professor de ter uma experiência de leitura e produção de quadrinhos quando propõe-se a trabalhar com eles em suas aulas, Marta Silva chama a atenção para que:

[...] além da constituição de acervo para as bibliotecas escolares, faz-se necessário também investir na formação de educadores/as no que diz respeito à linguagem dos quadrinhos, a fim de que estes/as possam fruir em suas leituras, conhecer suas especificidades, selecionar bons materiais para uso na sala de aula e assim poder explorar todo o seu potencial. (SILVA, 2011, p. 65)

Portanto, ao reconhecer que a linguagem dos quadrinhos pode e deve ser trabalhada como recurso didático ou como uma importante forma de comunicação e expressão do ser humano a ser ensinada/aprendida na escola, pode-se defender e justificar a oferta de uma disciplina de história em quadrinhos na formação de Arte/Educadores.

Para o artista/professor/pesquisador Gazy Andraus (2011, p. 53): “os quadrinhos trazem possibilidades infinitas, que podem e devem ser exploradas, principalmente em cursos de artes”. Este autor ministra uma disciplina de história em quadrinhos no curso de Educação Artística no Centro Universitário Metropolitano de São Paulo - UNIMESP. Para ele, há duas maneiras de se utilizar HQs em cursos universitários e, em especial, na licenciatura em artes: a primeira, com jovens universitários em uma disciplina específica de HQ, que não serve apenas para se realizar trabalhos de quadrinhos, mas, sim, para alcançar a própria modalidade dos quadrinhos em seu *status* de arte atingindo uma modalidade maior de percepção; a segunda maneira é mostrar que os quadrinhos servem para ilustrar mensagens e fatos mais complexos, mas, não somente isso, como também reforçam o aprendizado pela imagem, característica do momento cultural vivido no presente momento.

Sobre quadrinhos na formação do arte-educador, Betania Libanio Dantas Araújo, em entrevista cedida a Eduardo Carvalho em 2007, diz que: “Os arte-educadores não conhecem o universo dos quadrinhos (salvo um ou outro curioso) e a culpa não é deles, a culpa está na faculdade que não incorporou essa linguagem como disciplina permanecendo ou nos cânones ou na arte contemporânea”.

Diante destes questionamentos e da compreensão a respeito da importância de ter uma disciplina de quadrinhos na formação do artista/professor/pesquisador de Artes Visuais, o curso de Licenciatura em Artes Visuais do Centro de Artes - CARTes da URCA vem, desde o primeiro

semestre de 2013, ofertando a disciplina de História em Quadrinhos. Trata-se de uma disciplina optativa de 72 horas-aula que nasce da compreensão de que História em Quadrinhos é uma linguagem artística das artes visuais, portanto, sendo relevante para proporcionar aos alunos o conhecimento e experimentar diferentes modos de produção de quadrinhos. Considera-se que este espaço de formação pode estimular os alunos a se familiarizarem com a linguagem dos quadrinhos a partir de sua leitura, contextualização e experimentação.

EXPERIÊNCIA NO CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS DA URCA

A primeira experiência com ensino de quadrinhos na licenciatura em Artes Visuais da URCA ocorreu nos semestres 2013.1 e 2013.2 com o professor Fábio Tavares, resultando em um artigo intitulado *História em Quadrinhos na Licenciatura em Artes Visuais* na *Revista Imaginário* de junho de 2014, pela editora Marca de Fantasia, uma publicação do Grupo de Pesquisa em História em Quadrinhos - GPHQ do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba - UFPB.

A segunda experiência que relata-se neste trabalho ocorreu nos semestres 2014.2 e 2015.1. Afirma-se que ministrar a disciplina nessas duas oportunidades foi um desafio constante. Além de trabalhar-se com os alunos os conhecimentos e conceitos elaborados por grandes artistas e teóricos dos quadrinhos como Will Eisner e Scott McCloud, foi necessário uma abordagem que dialogasse com o pensamento e o processo criativo de cada estudante.

Mesmo sendo uma disciplina optativa, sempre se teve procura a cada semestre que é ofertada. Este dado confirma que muitos estudantes que ingressaram na graduação em Artes Visuais já foram ou são leitores de quadrinhos e buscam a disciplina como uma oportunidade de os conhecerem mais e experimentarem como mais uma possibilidade de expressão artística.

Embora tenha sido lecionada em duas oportunidades, aqui será descrita uma síntese da experiência como um todo, destacando alguns acontecimentos que são considerados importantes ao ministrar-se uma disciplina de quadrinhos em um curso de graduação em Artes Visuais.

Inicialmente, depois das apresentações de professora e alunos (as), apresenta-se a ementa da disciplina e o programa que seria realizado no semestre. Na sequência, trabalhou-se com a apresentação da história das HQs, abordando suas origens e definições, destacando-se os

principais acontecimentos, artistas, personagens, temáticas e estilos de linguagem. As apresentações e discussões continuam até chegar-se à leitura e análise dos diferentes estilos e traços dos autores que iniciaram esta jornada da linguagem definida por Will Eisner (2010) como “arte sequencial”.

Nas primeiras aulas, muitos alunos estavam um pouco “perdidos” na cronologia do surgimento e da criação das primeiras histórias, outros, porém, em virtude de suas trajetórias como leitores e de pesquisas pessoais, já possuíam familiaridade com datas e temáticas discutidas. Um dos acontecimentos interessantes na experiência aqui relatada foi que, neste início, seguindo o programa da disciplina de primeiro apresentar o “terreno” que seria explorado, a curiosidade da turma só aumentava e o comprometimento também.

Para reforçar ainda mais as informações que estavam sendo absorvidas nas aulas, realizaram-se leituras de HQs digitais e de livros teóricos sobre quadrinhos, como *Desvendando os Quadrinhos* de Scott McCloud, e *Quadrinhos e Arte Sequencial*, de Will Eisner.

Como uma estratégia para envolver a turma nas discussões, mergulhou-se no universo das adaptações de Histórias em Quadrinhos para Cinema, com a crescente produção de filmes advindos de HQs e de personagens que surgiram nos quadrinhos. A partir dos anos 40, observam-se as primeiras produções para o cinema oriundas da arte sequencial dos quadrinhos. Mesmo que ainda não se tratassem de longas produções, nota-se o nascimento de curtas metragens e, até mesmo, de séries, o que aguçava ainda mais o observador a acompanhar a sua história preferida, o seu herói amado, o seu vilão odiado. Esta metodologia utilizada nas aulas garantiu boas risadas, bons debates e, também, uma interdisciplinaridade com outro tipo de expressão da arte sequencial, o Cinema. A partir daí adotou-se esta estratégia para atingir um aprendizado sobre a história das HQs nas demais décadas que seriam estudadas posteriormente.

Até a década de 40 foram estudados os autores e empresas especializadas na produção de histórias em quadrinhos de uma maneira generalizada. Os exercícios realizados em sala voltavam-se para a experimentação artística na criação de personagens que dialogassem com as temáticas da época, análise das histórias apresentada e, principalmente, a busca por entender a sociedade da época em questão, portanto, trabalhou-se com uma metodologia que toma como referência a Abordagem Triangular para o ensino das Artes Visuais, proposta sistematizada por Ana Mae Barbosa e amplamente divulgada no livro *Imagem no Ensino da Arte*, que traz em sua

fundamentação um ensino que valorize três dimensões cognitivas: leitura/interpretação, contextualização e fazer artístico (BARBOSA, 2009). Portanto, entender a sociedade na qual aquela história foi produzida, aquele cenário foi pensado, faz toda a diferença para que se possa compreender os interesses por trás da idealização de uma ação entre os personagens. Mais uma vez pode-se fazer um paralelo com outras fontes de pesquisa, como fatos históricos, periódicos sobre política, dentre outros temas que foram surgindo.

Ao dar início aos estudos sobre a expressão dos quadrinhos da década de 50, seus contextos históricos e a grande “caça às bruxas” ocorrida nessa década, em virtude da publicação e divulgação do livro *A Sedução do Inocentes* (*The Seduction of the Innocent*), lançado pelo psiquiatra Frederic Wertham, onde o mesmo acusava que a leitura de HQs estava transformando os jovens em delinquentes juvenis, surgiu uma pergunta extremamente pertinente: “Professora, e os negros nas histórias em quadrinhos?”. O interessante disso é que, exatamente nesta época, ocorreu o surgimento dos Movimentos pelos Direitos Civis (que compreende o período de 1954 a 1980), onde se discutia a questão da igualdade racial, resultando nos embates ideológicos entre Malcolm X e Martin Luther King. Nesta ocasião, vislumbrou-se uma grande oportunidade de abordar este tema de uma maneira mais profunda. Com isso, foi proposto para os alunos uma pesquisa individual sobre a presença de personagens negros nas HQs disponíveis digitalmente ou no mercado local.

Nos encontros seguintes discutiu-se a pesquisa solicitada. Muitos alunos trouxeram os personagens mais famosos como Luke Cage, Pantera Negra, entre outros. Porém, um aluno em particular não trouxe nenhuma personagem para ser discutido ou exemplificado. Ao invés disso, ele chegou com uma pergunta para que fosse discutida em sala: “Por que não debatemos a falta de personagens negros nas HQs?”. Com este questionamento, a questão em sala de aula foi voltada para a busca de periódicos ou demais publicações sobre o tema. Assim, com esta pesquisa, acabou-se explorando e trabalhando a partir da dissertação de mestrado defendida na Universidade do Estado da Bahia, tendo como autor Valdecir de Lima Santos, intitulada *Com que cor se pinta os negros nas histórias quadrinhos?*, onde discute-se os aspectos da autoestima do negro brasileiro, suas raízes e suas implicações psicológicas na construção da identidade do negro nos quadrinhos.

Seguindo com as abordagens históricas, continua-se tratando sobre as décadas de 60 e 70, ressaltando o período de censura que as HQs enfrentavam por causa dos ataques e embargos

de uma parte dos formadores de opinião da sociedade da época. Mesmo os anos 60 sendo conhecidos como os Anos de Prata da criação das indústrias de HQs, foi abordado o clima que se instaurava na sociedade, da necessidade de ser politicamente correto e de se ter aprovação dos órgãos governamentais de distribuição para que as revistas circulassem. Como reforço para o entendimento deste intervalo de tempo, foram analisadas séries televisivas dos principais personagens da época, além de serem discutidos os recursos disponíveis utilizados e também a tendência da formação de equipes dentro dos núcleos de personagens das HQs.

Chegando à década de 70, discorreu-se a respeito do cenário de libertação propício do momento. O surgimento dos quadrinhos *underground* possibilitou uma disseminação muito grande desta arte para as diversas camadas reprimidas da sociedade, pois rompiam com os padrões e chegavam ao mercado com novas propostas de histórias, ritmos e enquadramentos de cena, sendo uma arte voltada à exploração do nu, a fantasia e viagens psicodélicas. Continua-se fazendo um paralelo com os eventos sociais da época para poder entender a produção dos autores e o interesse dos consumidores e, com isso, debateu-se também a irreverência e agressividade dos jovens. A quebra de barreiras, de paradigmas, a mistura de arte sequencial com literatura explorada nesta década foi extremamente encantadora. Para mergulhar ainda mais nesta atmosfera, os exercícios propostos basearam-se na tentativa de adaptar livros, escolhidos por cada aluno, à linguagem das HQs, ainda trabalhando de maneira inicial, tentando exercitar a percepção e construção de cenas, elementos narrativos e a mistura de imagem e fala de uma maneira intuitiva, pois a criação mais técnica seria explorada posteriormente.

Nesta etapa da disciplina começou-se a explorar também o conceito dos fanzines, produções de revistas independentes e feitas artesanalmente. Os fanzines tornaram-se um ótimo meio para a divulgação de quadrinhos autorais que tanto mexem com a imaginação, buscando passar uma mensagem original, com um traço específico e as subjetividades do autor.

Para compreender melhor o que são os fanzines, apresentou-se o documentário *Fanzineiros do Século Passado*, uma produção do fanzineiro Márcio Sno. Com o documentário pode-se assistir e apreciar os relatos de vários fanzineiros sobre as dificuldades da produção destas revistas, a luta diária para alavancar sua divulgação e a aceitação do público, porém, também se vibrava com a felicidade dos autores quando o seu trabalho era reconhecido e quando a interação com o público acontecia de tal maneira que os espectadores já faziam parte das

histórias criadas, atuando com sugestões e sendo os coautores desta empreitada tão necessária para a construção da identidade visual da juventude.

Entrando nos anos 80, desvendou-se o mundo das *graphic novels*, publicação onde os quadrinhos se tornam livros com histórias mais longas. Esse formato de apresentar a arte sequencial dos quadrinhos possibilitou uma produção maior de histórias mais densas e direcionadas para o público adulto. Pela ordem cronológica, observa-se que os jovens consumidores assíduos das HQs das décadas anteriores cresceram e tornaram-se adultos e, com isso, acontece um redirecionamento da produção destinada a este público alvo mais amadurecido. Muitos personagens já existentes foram encaminhados para este tipo de modelo, com temáticas psicológicas fortes, dando ênfase à sua maioridade.

Discutiram-se também os temas violentos que começaram a ganhar força, o clima de guerra instaurado no planeta, em virtude da Guerra Fria e da Guerra do Vietnã, e como isso influenciou os autores das histórias da época na criação de novas ações nas narrativas. Como exercício proposto, realizou-se uma seleção de notícias atuais sobre casos de polícia e tentou-se adaptar para a narrativa das *graphic novels*. Com isto, iniciam-se as noções de construção de roteiro e adaptação.

Tivemos a oportunidade de assistir ao filme *Watchmen*, que retrata bem o estilo de narrativa daquele tempo. Alguns alunos espantaram-se pela violência e realidade da obra cinematográfica, mas entenderam que a proposta era mergulhar neste universo denso e de desafios psicológicos que os anos 80 proporcionaram aos apreciadores da arte sequencial.

Nas aulas seguintes abordou-se a década de 90. São compreensíveis as transformações que o mundo estava passando, as influências sofridas pelo avanço das tecnologias da informática e pela explosão dos mangás, quadrinhos japoneses, no mercado ocidental. Analisando HQs físicas e digitais, é possível observar as modificações sofridas no traço dos ilustradores, bem como as maiores possibilidades de definições de cenário, cores e diagramação. O mundo estava se modernizando e as histórias em quadrinhos também.

Nesta altura da disciplina, as HQs brasileiras foram o foco. Destacaram-se os estereótipos que a sociedade alimentava, não só no país, mas também fora dele. Assim, compara-se a representação do brasileiro pelas mãos de autores nacionais e também por autores estrangeiros. Durante as discussões, abordou-se o entendimento sobre a criação do personagem

Zé Carioca que, mesmo tendo sido criado em 1942 por Walt Disney, ainda permeava o imaginário sobre o que é ser brasileiro, suas malandragens típicas e o seu bom coração. A partir desta discussão, foi proposto como exercício a pesquisa de “personas” brasileiras que pudessem servir de base para a criação de um personagem representativo deste povo.

Chegando aos quadrinhos contemporâneos, observou-se a multiplicidade de opções de suportes, temáticas, traços, influências, plataformas, divulgação e possibilidades de explorar e subverter a linguagem dos quadrinhos. Tudo isso em um mar de tecnologias e de possibilidades a serem exploradas. Foram discutidos artigos que versam sobre o assunto e que reforçam o conceito de HQ enquanto linguagem artística na atualidade.

Já envolvidos com toda a evolução histórica dos quadrinhos, partiu-se para o entendimento prático da concepção de uma HQ. Inicialmente trabalhou-se dividindo a turma em grupos para a realização de seminários baseados no livro *Quadrinhos e Arte Sequencial*, de Will Eisner. Cada grupo abordou um capítulo e trouxe para sala de aula exemplos sobre o que estava sendo comentado.

Os seminários iniciaram-se com apresentações sobre a linguagem dos quadrinhos, a construção da imagem narrativa e observação e análise do dicionário de gestos para a construção dos personagens. Como metodologia, criou-se um observatório de imagens (Fig. 1), onde cada grupo coletava imagens variadas com diversos elementos de cenário, gestos, cores, palavras, enfim, o que estivesse ao redor e que pudesse futuramente servir de referencial para compor narrativas em quadrinhos. Esta atividade foi bastante interessante, pois, após a confecção destes observatórios, a sala inteira ficou tomada por painéis de diversas formas e cores, o que possibilitou um aumento na bagagem visual dos alunos e o aguçamento do repertório visual, a partir da observação de elementos do cotidiano através de novos olhares.



Fig.1. Alunos analisando o observatório de imagens na aula de História em Quadrinhos. Foto: Adriana Brito. Maio de 2015.

Ainda trabalhando com o observatório de imagens (ou sinais), tiveram início exercícios para o descobrimento do traço dos alunos. Foi pedido que cada um escolhesse três elementos que estavam contidos no observatório e tentassem reproduzir, à sua maneira, dentro de um cenário inventado. Com este exercício, os alunos puderam lembrar um pouco dos conceitos, outrora já experimentados na cadeira de desenho, que norteiam o desenho de observação. Treinou-se também como ampliar e diminuir as imagens, praticando, assim, o destrave quanto à adaptação de proporções reais e imaginárias.

Os seminários continuaram ao longo das aulas e foram trabalhados os mais diversos temas, como: tipos de enquadramento, tipos de requadros, balões de fala e pensamento, hiato ou sarjeta, onomatopeias, escolha de temas, dentre outros. Foi bastante interessante exercitar a partir de várias tentativas, seguindo a metodologia proposta no livro de Will Eisner.

Após o término dos seminários, mesclaram-se os ensinamentos absorvidos do referencial teórico estudado à abordagem dinâmica e inventiva de Scott McCloud em seus livros *Desvendando os Quadrinhos*, *Desenhando Quadrinhos* e *Reinventando os Quadrinhos*. A partir deste novo olhar, começou-se a trabalhar tecnicamente a criação de roteiros através dos métodos mais usados na atualidade: *Full Script* e *Argumento*. Testaram-se suas possibilidades, dividindo a turma em duplas e propondo a criação de roteiros inéditos, incluindo aqueles feitos a partir de revistas disponibilizadas para turma. Assim, os alunos puderam percorrer dois tipos de caminhos até a chegada deste roteiro, abrindo, mais uma vez a mente para o mundo e possibilidades da arte sequencial.

Para entender o que se passava dentro da cabeça dos estudantes, realizou-se o exercício de *Brainstorm*, ou tempestade de ideias, para que fosse possível entender qual a

temática que permeia o imaginário desses futuros autores, um exercício de autoconhecimento sobre o que eles gostariam de falar, sobre o que eles dominam e o que eles têm propriedade para criar sobre o assunto.

Dessa forma, continuou-se abordando Scott McCloud, trabalhando a construção do perfil psicológico dos personagens. Compreende-se que, se a história não for bem construída e se os personagens não forem reais, não forem reconhecidos como existentes, tal história não imprime veracidade e não conquista o leitor. O próprio autor enfatiza que o ser humano adora falar de humanos, procurando-os em todos os locais e em todas as expressões. Assim, conclui-se que, mesmo os personagens que estejam no mundo surrealista, precisam de características que possibilitem a rápida identificação com o público. Com isso, também iniciou-se a pesquisa de público-alvo para a confecção do trabalho final, que seria a construção de uma história em quadrinhos.

Após realizar uma pesquisa a respeito do público, construir o psicológico dos personagens, treinar o estilo do roteiro, surge o desafio de escolher o design dos personagens. Muitos alunos se assustaram, pois nunca haviam experimentado produzir artisticamente com esta finalidade, além do fato de que muitos deles não dominavam ou não possuíam afinidade com desenho. Pode-se pensar que o aluno que busca cursar a disciplina de história em quadrinhos deva obrigatoriamente dominar todos os tipos de técnica de desenho, proporções humanas, cenários, perspectivas e demais habilidades técnicas necessárias, mas este é um conceito equivocado. O aluno que busca entender o mundo dos quadrinhos está bastante interessado na sua linguagem, nas suas possibilidades de mistura de imagem e texto, sem precisar saber desenhar. Alguns gostam da parte escrita, da criação de histórias, da edição, do uso do texto nos quadrinhos ou apenas da leitura qualificada.

Explorando essa diversidade de perfis, buscou-se apresentar algumas HQs em que o desenho não é o principal elemento. Viram-se várias tiras onde o traço dos artistas se fazia de forma bastante simples e geométrica. Foram estudados, ainda, alguns artistas que postam seus trabalhos no site Divertudo¹, e notou-se que, às vezes, a sutileza da mensagem a ser passada está na simplicidade do desenho. Muitas vezes, o “dar a entender que” surte mais efeito na conversa com o leitor do que a mensagem mastigada, cheia de detalhes, podendo-se até dizer poluída,

¹Disponível em: <<http://www.divertudo.com.br/>> Acesso em: 10 de março de 2016. Site com diversos jogos e brincadeiras, indicado para desbloquear o aluno que tem medo de tentar fazer quadrinhos.

deixando a necessidade da mente do leitor de imaginar já saturada e, com essa atitude, acaba-se por perder a fidelização do público.

Executaram-se exercícios de transformar objetos em personagens, bem como explorar novas opções de cenários e montagem de cena, sempre norteados por McCloud. Observaram-se as escolhas de momento, palavras, fluxos, perspectivas e demais elementos da narrativa. Ainda reservou-se um tempo para estudar nomes expressivos na produção de quadrinhos do Ceará. Para isso, teve-se a oportunidade de participar e conhecer alguns materiais do artista Daniel Brandão, bem como assistir ao registro de sua palestra no SANACariri, evento destinado aos aficionados por quadrinhos, animações, *games* e cultura pop japonesa. Foi muito gratificante saber que o estado do Ceará está bem representado, contando com grandes artistas dos quadrinhos, inclusive produzidos por quadrinistas mulheres como Brendda Costa Lima. Todos esses passos se fizeram importantes para a criação da HQ final, individual, que cada aluno foi desafiado a produzir e apresentar na conclusão da disciplina.

Depois de passar por todas estas etapas, os alunos já se encontravam amadurecidos e extremamente envolvidos neste universo. Todos crescemos e compartilhamos muitas ideias, inseguranças, afinidades, rejeições. Com tudo isso, reservaram-se momentos específicos para orientações individuais. Não foi delimitado um formato específico, apenas exigiu-se a confecção de um roteiro pré-aprovado e a criação de uma HQ completa ou tirinhas com diálogos que pudessem passar uma mensagem para o público-alvo escolhido. Além disso, existia a exigência de um referencial teórico, onde cada aluno deveria escrever um texto sobre seu processo criativo, destacando um artista ou conceito que tivesse servido de inspiração ou referência para a produção de seu trabalho final.

O resultado foi a produção de vários exercícios, entre eles: tirinhas de humor, tirinhas com cunho regional, HQ de apenas uma página ou com uma página inteira, explorando o *Alter ego* do aluno (Fig. 2), histórias familiares, histórias de infância e narrativas ficcionais.



Fig.2. Trabalho produzido pelo aluno Samuel Santos como parte de seu trabalho final na disciplina de História em Quadrinhos. Julho de 2015.

Todas as produções feitas a partir da construção dos conhecimentos sobre quadrinhos que se realizaram ao longo da disciplina, onde foi sempre frisado que só pode-se falar daquilo que se tem conhecimento, daquilo que está dentro de cada sujeito, do que o marcou ou do que o marca e, assim, criaram-se várias histórias envolventes, cheias de personalidade, de medos, de dúvidas, de técnicas adaptadas e transformadas em algo novo, extremamente autoral e representativo na trajetória de formação dos alunos.

CONSIDERAÇÕES

A experiência aqui relatada trata do segundo momento vivido pela disciplina de História em Quadrinhos do curso de Licenciatura em Artes Visuais do CARTes da URCA. Antes de ministrar a disciplina, busquei informações com o professor Fábio Tavares, que a havia lecionado nos semestres anteriores e, em nossas conversas, chegamos à conclusão de que história em

quadrinhos é uma linguagem das artes visuais. Portanto, defende-se que, na formação de artistas/professores de Artes Visuais, sejam possibilitados aos estudantes a leitura e experimentação de quadrinhos. Somente assim fomenta-se a compreensão e possibilidade de ter-se a linguagem dos quadrinhos no ensino de artes visuais em todos os níveis da educação básica.

No entanto, entende-se que, para um artista/professor poder explorar todo o potencial da linguagem dos quadrinhos no ensino de artes, ele precisa ter conhecimento de sua linguagem, ter uma experiência com os quadrinhos, por isso sua importância como uma disciplina na formação desses profissionais ligados às artes visuais.

Nossa experiência com ensino de quadrinhos na Licenciatura em Artes Visuais está apenas começando, mas já podemos afirmar que a disciplina contribuiu para a formação artística de cada novo artista/professor/pesquisador que está trilhando esta caminhada na Universidade Regional do Cariri.

Concordamos que, a partir das discussões realizadas em sala, da participação dos alunos e da qualidade de suas produções, acreditamos ter atingido nossos objetivos nessa disciplina. Esperamos poder viver novas experiências e cada vez aprender mais para poder continuar possibilitando aos alunos a experiência de ler, fazer e contextualizar quadrinhos.

REFERÊNCIAS

ANDRAUS, Gazy. O trabalho com histórias em quadrinhos (HQ) no ensino universitário. In: SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo (Orgs.). *Histórias em Quadrinhos e Educação: formação e prática docente*. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no ensino da arte: anos 1980 e novos tempos*. 7. Ed. rev. São Paulo: Perspectiva, 2009.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial: Princípios e práticas do lendário cartunista*. Tradução Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. 4ª Ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

_____. *Reinventando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006.

SANTOS, Valdecir de Lima. *Com que cor se pinta o negro nas Histórias em Quadrinhos?* Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem do Departamento de Ciências Humanas da Universidade do Estado da Bahia: Salvador, 2013.

SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo (Orgs.) *Histórias em Quadrinhos e Educação: formação e prática docente*. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

SILVA, Fábio Tavares da. *História em Quadrinhos na Licenciatura em Artes Visuais*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014.

SILVA, Marta Regina Paulo; SANTOS NETO, Elydio dos. *Relações de gênero nas histórias em quadrinhos infantis: desafios às práticas educativas na perspectiva da cultura visual*. Educação & Linguagem • v. 13 • n. 22 • 192-213, jul.-dez. 2010.



Submissão: 20 de março de 2016
Avaliações concluídas: 10 de maio de 2016
Aprovação: 16 de junho de 2016

COMO CITAR ESTE ARTIGO?

SILVA, Fábio Tavares da; BRITO, Adriana de Sá Leite de. História em Quadrinhos como Expressão Artística na Formação do Artista/Professor/Pesquisador (Dossiê História em Quadrinhos: Criação, Estudos da Linguagem e usos na Educação). *Revista Temporis [Ação]* (Periódico acadêmico de História, Letras e Educação da Universidade Estadual de Goiás). Cidade de Goiás; Anápolis. V. 16, n. 02, p. 135-149 de 469, número especial, 2016. Disponível em:

<<http://www.revista.ueg.br/index.php/temporisacao/issue/archive>> Acesso em: < inserir aqui a data em que você acessou o artigo >